



# DISHONORED



ARKANE  
STUDIOS

Bethesda



**AVERTISSEMENT** Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation Xbox 360® ainsi que les manuels des accessoires pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. Veuillez à conserver tous les manuels pour une utilisation future. Pour les manuels de console de remplacement et d'accessoires, rendez-vous sur le site [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support).

## A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT

### I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

### II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

# SOMMAIRE

<b>DÉMARRER</b> . . . . .	<b>1</b>
<b>PRÉSENTATION DE L'HISTOIRE</b> . . . . .	<b>2</b>
<b>LIEUX PRINCIPAUX</b> . . . . .	<b>2</b>
<b>PERSONNAGES PRINCIPAUX</b> . . . . .	<b>4</b>
<b>MENUS</b> . . . . .	<b>5</b>
<b>AFFICHAGE TÊTE HAUTE</b> . . . . .	<b>5</b>
<b>COMMANDES</b> . . . . .	<b>6</b>
<b>MENU D'UTILISATION RAPIDE</b> . . . . .	<b>6</b>
<b>JOURNAL</b> . . . . .	<b>7</b>
<b>GAMEPLAY</b> . . . . .	<b>8</b>
<b>ARMES</b> . . . . .	<b>9</b>
<b>POUVOIRS SURNATURELS</b> . . . . .	<b>10</b>
<b>LA SORCELLERIE ET L'OUTSIDER</b> . . . . .	<b>11</b>
<b>ACHATS/AMÉLIORATIONS/PLANS</b> . . . . .	<b>11</b>
<b>DIVERS OBJETS DIGNES D'INTÉRÊT</b> . . . . .	<b>12</b>
<b>LA GARDE URBAINE</b> . . . . .	<b>12</b>
<b>XBOX LIVE</b> . . . . .	<b>13</b>
<b>ASSISTANCE TECHNIQUE ET CLIENTÈLE</b> . . . . .	<b>15</b>

# DÉMARRER

Il est fortement recommandé d'installer **Dishonored** sur votre disque dur Xbox 360 pour améliorer votre expérience de jeu. L'installation complète nécessite 5 Go d'espace libre. Pour installer **Dishonored** sur votre disque dur Xbox 360 :

1. Insérez le disque du jeu dans le lecteur. Remarque : après l'insertion du disque, le jeu se lance automatiquement par défaut. Si cela se produit, quittez le jeu et retournez à l'Interface Xbox.
2. Dans l'Interface Xbox, allez dans Ma Xbox.
3. Sélectionnez le jeu que vous souhaitez installer (**Dishonored** en l'occurrence).
4. Appuyez sur la touche **Y** de votre manette.
5. Sélectionnez "Installer sur le disque dur".
6. Une barre de progression apparaît pendant que le jeu s'installe sur le disque dur.

Lorsque vous lancez **Dishonored**, sélectionnez "Nouvelle partie" pour commencer.



# PRÉSENTATION DE L'HISTOIRE

L'histoire de **Dishonored** se déroule à Dunwall, une ville baleinière frappée par une peste dévastatrice.

Dunwall se trouve sur l'île de Gristol. La cité est la capitale de l'Empire des Îles qui se compose de quatre cité-États regroupées au milieu d'un océan hostile. Quelques années avant l'apparition de la peste, un nouveau procédé fut découvert pour rendre l'huile de baleine plus volatile, permettant d'alimenter de toutes nouvelles inventions technologiques stupéfiantes. En dépit des prouesses technologiques de Dunwall, l'élite de la cité s'avéra incapable d'endiguer l'épidémie qui plongea dans le chaos la capitale autrefois si majestueuse. L'activité des gangs ainsi que la criminalité montèrent en flèches et la Garde Urbaine (armée de la technologie militaire) sévit fortement contre le peuple. La nourriture, l'huile de baleine et les élixirs destinés à combattre la peste furent strictement rationnés. La situation est désastreuse.

C'est là que vous vivez... Vous, Corvo Attano, Protecteur Royal de l'Impératrice Jessamine Kaldwin.

Il y a plusieurs semaines, votre Impératrice vous a envoyé chercher de l'aide auprès des nations voisines de Gristol. Vous avez quitté la cité de Dunwall pour vous rendre sur les autres Îles : Morley, Tyvia et Serkonos. Mais vous rapportez de terribles nouvelles à votre Impératrice...

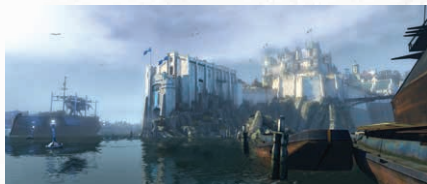
*Les mines d'argent de la famille ne produisaient plus beaucoup, c'est vrai... Mon frère Morgan et moi-même avons tout essayé, mais apparemment, la qualité du travail n'est plus ce qu'elle était du temps de notre père.*

*--Lord Custis Pendleton, Chambre du Parlement*

## LIEUX PRINCIPAUX

### DUNWALL TOWER

Située le long du fleuve Wrenhaven qui traverse la cité, Dunwall Tower est le lieu de résidence de l'Impératrice ainsi que d'autres membres importants du gouvernement.



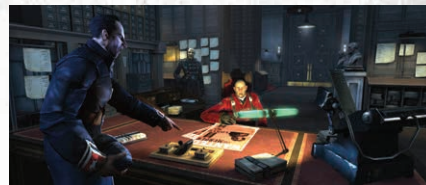
### LE QUARTIER RÉSIDENTIEL

Construit autour d'un affluent du fleuve Wrenhaven, la Serpentine, le quartier résidentiel abrite l'aristocratie de Dunwall. Au cœur du quartier se trouvent les ruines de l'antique domaine des Boyle, l'une de familles les plus riches de Dunwall.



### HOLGER SQUARE

C'est dans les bureaux du Grand Supérieur que vit le chef du groupe religieux qui prédomine dans les Îles : l'Abbaye du Quidam.



### LE QUARTIER INONDÉ

Suite à l'effondrement du barrage, la plupart des bâtiments de ce quartier ont été évacués. On y trouve à présent des voyous, des voleurs et on soupçonne également qu'il abrite des disciples et autres pratiquants de la magie noire. Là-bas, certains ont vu la Garde Urbaine se débarrasser des corps de geignards infectés par la peste.



### KALDWIN'S BRIDGE

Ce pont imposant relie les berges du fleuve Wrenhaven. À l'origine, il a été construit sous les ordres de l'Empereur Kaldwin, le père de l'Impératrice. Il fut récemment fortifié grâce aux nouvelles technologies Sokolov.



### L'ÎLE DE KINGSPARROW

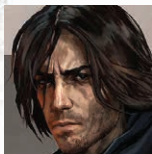
Cette petite île se situe à l'embouchure du fleuve Wrenhaven. Un nouveau phare est en construction sur l'île sous la direction du Maître-Espion, Hiram Burrows.



*Les membres de la Garde Urbaine ne sont pas aussi malins que vous le croyez. La plupart gagnent leurs galons en s'en prenant aux jeunes orphelins pour leur piquer leur repas. Mais quand la Garde se retrouve face à moi et mes gars, ou toute autre personne respectable, c'est une autre histoire. Ils regardent ailleurs et passent leur chemin en sifflotant. On dirait que les couteaux leur font peur.*

*--Black Sally*

# PERSONNAGES PRINCIPAUX



## CORVO ATTANO

Le Protecteur Royal. Corvo Attano est originaire de l'île de Serkonos, ce qui fait de lui un étranger à Dunwall. Affecté au service de l'Impératrice en signe de geste diplomatique, Corvo sert loyalement en tant que garde du corps et agent.



## L'IMPÉRATRICE JESSAMINE KALDWIN

L'Impératrice Jessamine Kaldwin dirige un empire en plein chaos. Elle considère qu'il est de son devoir de protéger son peuple de la peste et elle se dispute régulièrement avec son Maître-Espion sur le meilleur moyen de gérer cette crise.



## EMILY KALDWIN

Fille de l'Impératrice et future héritière du trône, Emily a passé la plus grande partie de son enfance sous la protection de Corvo.



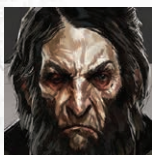
## HIRAM BURROWS

Le Maître-Espion de Dunwall. Il veut imposer sa vision de l'avenir à la cité. Il considère l'Impératrice ainsi que la paresse et la désorganisation du peuple comme responsables des problèmes de la cité.



## LE GRAND SUPERVISEUR THADDEUS CAMPBELL

Le chef religieux de Dunwall est le Grand Superviseur Campbell. Il est à la tête de l'Abbaye du Quidam.



## ANTON SOKOLOV

Médecin royal et directeur de l'Académie de Philosophie Naturelle, Sokolov a inventé la plupart des nouvelles technologies qui ont fleuri à Dunwall. Ses talents ne se limitent pas à la philosophie naturelle puisqu'il a peint les portraits de l'élite de la cité chez lui, à Kaldwin's Bridge. Avant l'arrivée de la peste, la peinture de Sokolov était à la mode et se vendait à un bon prix parmi l'aristocratie de la cité.

# MENUS

## MENU PRINCIPAL

### CONTINUER

Reprendre la partie à la dernière sauvegarde.

### NOUVELLE PARTIE

Commencer une nouvelle partie.

### MISSIONS

Rejouer des missions déjà terminées. (Remarque : vous recommencerez avec l'équipement que vous aviez lors de ces missions.)

### CHARGER

Charger une sauvegarde précise. Remarque : **Dishonored** effectue des sauvegardes automatiques à certains points, mais vous pouvez également sauvegarder manuellement à tout instant, sauf pendant un combat.

### OPTIONS

Régler les paramètres de gameplay, d'affichage, de son et des commandes.



# AFFICHAGE TÊTE HAUTE

Jauge de santé    Jauge de mana    Gadget/Pouvoir équipé    Marqueur d'objectif    Viseur



Mode furtif



# COMMANDES



## MENU D'UTILISATION RAPIDE

Le menu d'utilisation rapide vous permet d'équiper votre main gauche de n'importe quel gadget ou pouvoir. Dans ce menu, vous pouvez également utiliser vos élixirs de santé et de mana. Vous pouvez choisir des raccourcis pour vos gadgets ou vos pouvoirs en les affichant en surbrillance sur le menu et en appuyant sur .



*Je me souviens du jour où le barrage a cédé et où Rudshore a été inondé. Je suis allé avec Crowley et quelques gars voir ce qu'on pouvait récupérer. Y avait des riches et des serveurs qui couraient partout en essayant des sauver des tapis et des meubles de la montée des eaux. On s'est fait de l'argent facile ce soir-là.*

-- Slackjaw, gang de Bottle Street

## JOURNAL

### OBJECTIFS

Vous y trouverez un résumé détaillé de votre mission actuelle. Ce menu affiche également les objectifs à atteindre et vous permet d'activer et de désactiver le marquage de ces objectifs. Dans "Indices de mission", vous pouvez consulter la liste des informations utiles et des objets importants liés à votre mission et que vous avez recueillis jusque-là.

### NOTES

Il s'agit de la liste de tous les livres, audiographes et notes manuscrites que vous avez trouvés dans le jeu. Les livres fournissent des informations générales ou historiques alors que les notes font plutôt référence à des missions spécifiques.

### POUVOIRS

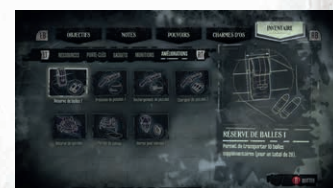
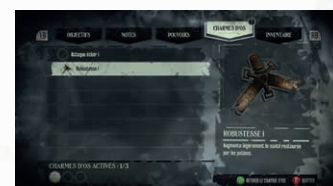
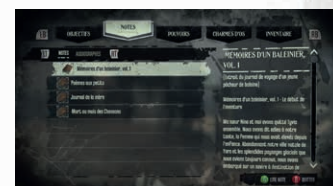
Vous y trouverez la liste des pouvoirs surnaturels que vous avez obtenus et celle des pouvoirs et améliorations que vous pouvez acquérir ainsi que leur coût en runes. Il y a également dans cette section les descriptions des pouvoirs et des tactiques liées à ceux-ci.

### CHARMES D'OS

Affiche les charmes d'os que vous avez collectés et vous permet de vous en équiper pour améliorer vos capacités.

### INVENTAIRE

Affiche les clés, munitions, élixirs, gadgets et améliorations que vous avez récupérés.



# CAMEPLAY

Les missions de **Dishonored** ont des objectifs précis, mais chacun d'entre eux peut être atteint de plusieurs manières. Cela vous permet de développer votre propre style de jeu. Vous pouvez utiliser un grand nombre de capacités et de gadgets pour atteindre votre but.

## COMBAT

Dans **Dishonored**, le combat comprend à la fois le maniement de l'épée et l'utilisation d'un pouvoir ou d'un gadget.

Vous tenez toujours votre épée dans la main droite. Appuyez sur **RT** pour frapper vos ennemis et sur **RB** pour bloquer leurs attaques.



Si vous bloquez une attaque juste avant qu'elle ne vous touche, vous effectuerez un contre puissant qui déséquilibrera vos ennemis et vous permettra de contre-attaquer rapidement.

De la main gauche, vous pouvez vous équiper de n'importe quel gadget ou pouvoir disponible : le pistolet, l'arbalète, les grenades, le Clignement ou le Pli Temporel par exemple. Maintenez **LB** enfoncée pour faire apparaître le menu d'utilisation rapide, utilisez **B** pour sélectionner votre pouvoir ou votre gadget et appuyez sur **LT** pour vous en équiper.

## FURTIVITÉ

Passez en mode furtif en appuyant sur **B** puis cachez-vous pour que vos ennemis ne vous voient pas. Lorsque vous êtes caché derrière un mur ou un objet, vous pouvez vous pencher en maintenant **Y** enfoncée et utiliser **LT** ou **RT** pour jeter un coup d'œil en toute sécurité.



Vos ennemis peuvent également vous repérer aux bruits que vous faites, alors évitez de sprinter et soyez silencieux si vous ne voulez pas être détecté. Remarque : vous pouvez vous servir du bruit pour distraire vos ennemis, par exemple, en tirant un carreau d'arbalète ou en lançant une bouteille ramassée non loin pour attirer leur attention dans une direction particulière.

Vos ennemis commenceront à s'alarmer et à vous rechercher s'ils découvrent des cadavres ou des personnes inconscientes. Pour ramasser un ennemi neutralisé, regardez le corps et maintenez **X** enfoncée. Trouvez un emplacement éloigné pour le cacher, puis lâchez le corps en appuyant sur **X**, ou lancez-le en appuyant sur **RT**.

N'oubliez pas que vos pouvoirs peuvent s'avérer très utiles pour être discret. Activez le Pli Temporel pour passer devant vos ennemis en toute sécurité, téléportez-vous d'une cachette à une autre avec le Clignement ou utilisez la Vision des Ténèbres pour repérer vos ennemis.

## ASSASSINAT

Approcher des ennemis sans vous faire repérer vous permet de les assassiner furtivement.

Lorsque vous vous tenez près d'un ennemi qui ne vous a pas repéré, appuyez sur **RT** pour l'assassiner rapidement. Vous pouvez également effectuer des chutes assassines lorsque vous tombez ou sautez d'un endroit en hauteur. Il vous suffit de regarder vers l'ennemi pendant votre chute et d'appuyer sur **RT**, lorsqu'on vous l'indique, pour l'assassiner.

Si vous préférez éviter de tuer, vous pouvez maintenir **RB** enfoncée lorsque vous êtes derrière un ennemi qui ne vous a pas repéré pour l'étrangler et lui faire perdre connaissance.

## ARMES



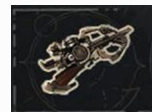
### L'ÉPÉE

L'arme principale de Corvo, l'épée, est tout aussi utile pour les assassinats furtifs que pour le combat au corps à corps. Le métal dense utilisé pour forger cette épée unique en fait l'arme défensive parfaite pour bloquer les attaques d'autres lames.



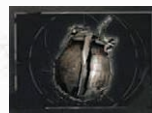
### LE PISTOLET

Utilisés par les officiers de la Garde Urbaine, les pistolets sont des armes très utiles en complément de votre épée dans une bagarre. Ils peuvent être chargés avec des balles classiques ou des munitions explosives.



### L'ARBALÈTE

L'arbalète est un excellent choix si vous voulez vous débarrasser d'un ennemi silencieusement. Elle peut être chargée avec plusieurs types de munitions comme les simples carreaux en métal, les carreaux anesthésiants ou les carreaux incendiaires, plus destructeurs.



### LES GRENADES

Ces explosifs à lancer sont très utiles pour détruire plusieurs cibles d'un coup ou pour tuer un ennemi particulièrement puissant. Une des variantes, la Grenade Agrippante, peut s'accrocher à n'importe quelle surface, y compris les êtres vivants, avant d'exploser.



### LES SPIRALES TRANCHANTES

Ces engins mortels agissent comme des mines de proximité. Ils peuvent être fixés au sol, aux murs ou sur des êtres vivants. Lorsqu'il est activé, le piège libère tout un tas de lames qui éviscèrent tous ceux qui se trouvent à proximité.



# LES POUVOIRS SURNATURELS

Chacun de ces pouvoirs se perfectionne au niveau deux.



**Clignement** : téléportez-vous furtivement jusqu'à un emplacement proche. Maintenez **[U]** enfoncée pour activer le viseur du Clignement, orientez celui-ci avec **[R]** puis relâchez **[U]** pour vous téléporter à l'emplacement choisi. Orientez le viseur du Clignement vers les corniches pour grimper ou combinez le Clignement avec un saut pour effectuer des manœuvres acrobatiques. La portée augmente au niveau deux.



**Vision des Ténèbres** : permet de discerner les silhouettes des êtres vivants à travers les murs. En plus de vous indiquer le champ de vision de vos ennemis, la Vision des Ténèbres offre une représentation visuelle des sons, ce qui est particulièrement utile pour la furtivité. Au niveau deux, elle permet de repérer les systèmes de sécurité et les objets importants.



**Possession** : prenez temporairement possession du corps d'un animal pour vous cacher ou emprunter des passages étroits sans vous faire repérer. Au niveau deux, vous pouvez posséder des humains.



**Pli Temporel** : ralentissez le temps autour de vous durant quelques instants pour vous battre plus facilement ou vous déplacer furtivement. Au niveau deux, le temps est complètement figé, vous devenez indétectable pour les ennemis et les systèmes de sécurité.



**Nuée Vorace** : invoquez une nuée de rats féroces qui dévorera les cadavres ou attaquera les êtres vivants à proximité. Au niveau deux, vous pouvez invoquer davantage de rats et ils seront plus féroces. Une seule nuée de rats peut être appelée à la fois.



**Rafale** : faites surgir un puissant coup de vent capable de projeter les ennemis au sol. Ce pouvoir peut également éteindre les feux, briser les portes en bois et renvoyer les flèches ou autres projectiles. Au niveau deux, la puissance de la Rafale augmente.



**Tueur de l'Ombre** : quand vous tuez un ennemi sans méfiance, son cadavre se change en cendres. Au niveau deux, même les ennemis qui vous avaient repéré sont réduits en cendres après avoir été tués.



**Sanguinaire** : ce pouvoir vous permet d'accumuler de l'adrénaline lorsque vous bloquez des attaques, réalisez des assassinats et infligez des dégâts. Quand votre niveau d'adrénaline est au maximum, vous pouvez réaliser une attaque mortelle. Au niveau deux, vous pouvez réaliser une double attaque et ainsi tuer plus d'un ennemi à la fois.



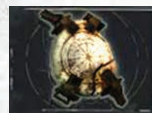
**Agilité** : vous permet de sauter plus haut. Au niveau deux, vous pouvez également sprinter bien plus vite.



**Jouvence** : augmente votre jauge de santé. Au niveau deux, une partie de votre santé se régénère.

# LA SORCELLERIE ET L'OUTSIDER

Malgré le récent essor industriel de Dunwall, le spectre du mystérieux Outsider plane encore dans les coins les plus sombres de la cité.



**LES RUNES** : Les pouvoirs de l'Outsider sont canalisés à travers des artefacts sculptés dans des os de baleines qu'on appelle Runes. Récupérez-les et dépensez-les pour obtenir de nouveaux pouvoirs. Choisissez vos pouvoirs avec précaution car les Runes sont des objets rares.



**LES CHARMES D'OS** : Durant votre exploration de Dunwall, vous trouverez aussi des charmes d'os, une version mineure des Runes qui vous permettra d'augmenter vos capacités. Vous ne pouvez utiliser qu'un nombre limité de charmes d'os à la fois, mais cette limite augmente tout au long du jeu.

## ACHATS/AMÉLIORATIONS/PLANS



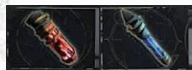
Depuis que la cité a sombré dans le chaos, tous les objets que vous trouvez peuvent atteindre un prix élevé au marché noir. L'argent gagné grâce à la mise en gage de ces objets peut servir à acheter des améliorations pour votre équipement.

Vous pouvez aussi dénicher des plans en explorant Dunwall. Récupérez-les pour accéder à des améliorations avancées de votre équipement. Lorsqu'un plan est collecté, l'amélioration d'équipement correspondante devient disponible à l'achat dans l'atelier de Piero.

*Mon temps est précieux, croyez-moi. Entre mes cours à l'Académie, mes portraits de la noblesse et la supervision de l'installation d'un nouveau système de sécurité dans la ville, je ne cesse de travailler. Alors veuillez m'excuser si je passe une ou deux nuits chez moi à Kaldwin's Bridge pour me consacrer à mes loisirs. Ou pas. Cela m'importe peu.*

*—Anton Sokolov, Médecin royal et directeur de l'Académie de Philosophie Naturelle*

# DIVERS OBJETS DIGNES D'INTÉRÊT



**Les élixirs :** On peut trouver des élixirs un peu partout à Dunwall. Les rouges permettent de régénérer votre santé et les bleus votre mana.



**La nourriture :** Manger est un moyen rapide de régénérer votre santé. Contrairement aux élixirs, la nourriture ne peut pas être transportée et elle est automatiquement consommée lorsque vous la ramassez.



**Les outils de câblage :** Ce sont des outils à usage unique qui vous permettent de pirater les appareils de la cité. Après avoir été reprogrammés, les alarmes seront complètement neutralisées et les portails foudroyants, les pylônes ainsi que les miradors se retourneront contre la Garde Urbaine.

*J'ai travaillé comme nounou chez plusieurs grandes familles de Dunwall et laissez-moi vous dire une chose, je redoute le jour où leurs enfants seront assez grands pour diriger la cité. La plupart sont encore plus pourris que leurs parents. Même la meilleure nounou du monde ne pourrait rien en tirer.*

*--Callista Curnow*

## LA GARDE URBAINE

Dunwall est truffée d'appareils technologiques utilisés par la Garde Urbaine pour contrôler la population. Selon la situation, le mieux sera de les éviter, les désactiver ou les reprogrammer.



### LES ALARMES

Lorsqu'il se déclenche, ce simple système d'alarme signale aux gardes dans quelle zone vous chercher. Éteignez-le pour mettre fin aux recherches ou reprogrammez-le pour désactiver définitivement l'alarme.



### LES MIRADORS

Les miradors balaient les alentours avec d'énormes projecteurs et tirent des flèches enflammées sur les ennemis de la Garde Urbaine. Évitez le faisceau lumineux pour ne pas être repéré ou trouvez un moyen de grimper au sommet du mirador pour le désactiver.



### LES PORTAILS FOUDROYANTS

Seuls les membres de la Garde Urbaine peuvent traverser un portail foudroyant sans se faire instantanément vaporiser. Désactiver ces barrières en retirant leur source d'énergie ou contournez-les en faisant preuve d'imagination.



### LES PYLÔNES FOUDROYANTS

Les pylônes foudroyants désintègrent les ennemis de la Garde Urbaine qui sont à proximité. Tout comme les portails foudroyants, ils peuvent être désactivés ou évités de différentes manières.

## XBOX LIVE

Xbox LIVE® vous connecte à plus de jeux, plus de fun. Pour en savoir plus, rendez-vous sur [www.xbox.com/live](http://www.xbox.com/live).

### CONNEXION

Avant de pouvoir utiliser Xbox LIVE, vous devez raccorder votre console Xbox 360 à une connexion à large bande ou haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service Xbox LIVE. Pour savoir si Xbox LIVE est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox LIVE, rendez-vous sur le site [www.xbox.com/live/countries](http://www.xbox.com/live/countries).

### CONTRÔLE PARENTAL

Ces outils flexibles et faciles d'utilisation permettent aux parents et aux tuteurs de décider à quels jeux les jeunes joueurs peuvent accéder en fonction de la classification du contenu du jeu. Les parents peuvent restreindre l'accès aux contenus classés pour adulte. Approuvez qui et comment votre famille interagit avec les autres personnes en ligne sur le service Xbox LIVE et fixez une limite de temps de jeu autorisé. Pour plus d'informations, rendez-vous sur le site [www.xbox.com/familysettings](http://www.xbox.com/familysettings).

*Ces nouveaux appareils de Sokolov sont des merveilles. Nous avons ces fiers murs de lumière, tenant à distance la racaille, et maintenant nous avons un éclairage électrique le soir, rendant nos dîners en extérieur bien plus plaisants. Et tout ce que cela coûte est un peu d'huile de baleine, provenant simplement de l'Océan. Quelle époque fantastique nous vivons.*

*--Waverly Boyle*




## NOTES

## ASSISTANCE TECHNIQUE ET CLIENTÈLE

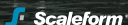
Pour l'assistance technique et clientèle, veuillez appeler le **0157323378**, horaires d'ouverture : de 9h à 18h du lundi au vendredi, à l'exception des jours fériés. Nous sommes fermés le week-end, contactez **SupportFR@bethsoft.com** ou consultez **www.bethsoft.com**. Pour les réclamations liées à la garantie, envoyez votre disque à ZeniMax Europe Limited, Skypark - 9th Floor, 8 Elliot Place, Glasgow, G3 8EP, Royaume-Uni, accompagné d'une preuve d'achat datée, du numéro de produit, d'une brève description de l'erreur ou du défaut et de votre adresse.

Tenez-vous au courant des dernières nouvelles de Bethesda en suivant le Twitter officiel :

 [twitter.com/Bethblog\\_fr](https://twitter.com/Bethblog_fr)



Powered by  
**Wwise**  
audio engine for the next generation



**ZeniMax**  
EUROPE LTD.

**Bethesda**

Dishonored © © 2012 ZeniMax Media Inc. Developed in association with Arkane Studios. Dishonored, Revenge Solves Everything, Arkane, Bethesda, Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Unreal® is a registered trademark of Epic Games, Inc. Unreal® Engine, Copyright 1998 – 2012, Epic Games, Inc. All Rights Reserved. Uses Scaleform GfX © 2012 Scaleform Corporation. All rights reserved. Uses Bink Video. Copyright ©1997-2012 by RAD Game Tools, Inc. All Rights Reserved. Kinect, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE et les logos Xbox sont des marques du groupe Microsoft et sont utilisés sous licence de Microsoft.

MAN-45979-FRA